

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科/ゲームビジネスコース											
ゲームリサーチ2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	古戎 千夏			実務 経験	有	職種	グラフィックデザイナー				
担当教員紹介											
グラフィックデザイン歴16年。企業の広報PR活動や雑誌のエディトリアルデザイン、ブランディングなどに広く携わってきました。専門学校の非常勤講師としては4年。スピーディな時代の変化に応じて柔軟に、ツールの使い方、デザイン思考を身に付けるための指導を行っています。											
授業概要											
近年、大きく価値が見直されつつある「デザイン」という概念に対する理解を深め、デザイン的な視点で物事を理解することができる人材を育てる。世の中の事象に関心を持ち、自分なりに考えをまとめ、アウトプットできることは「個」の時代において非常に重要な生存能力である。この授業では、IllustratorとPhotoshopを使った演習を中心に進めていく。テーマに応じて課題制作を行い、人前でプレゼンテーションを繰り返すことで、言語化能力・表現力を育むことを目的とする。											
到達目標											
Illustrator、Photoshopのツールを活用し、自分の表現活動に生かせるように習熟させる。 意図する情報を正しく組み立て、デザインする力を高め、デザインとしてアウトプットする力を養う。また、それを自分の言葉で言語化し、人に伝える力、聞く力を養う。デザイン思考を自然に身に付け、将来の就職活動や社会人となってからも活かせるアウトプット力・コミュニケーション力を身につける。											
授業方法											
写真加工などが得意なPhotoshopと、レイアウトが得意なIllustrator、それぞれの概念と特徴を理解し、手を動かしながら覚えていく細かいツールの使い方を追求するというよりは、デザインという考え方の大枠をおおまかに理解することに重点を置き、実際の活動に役立てられる知識を習得する											
成績評価方法											
試験・課題	30%	課題提出物による評価。表面的なクオリティだけでなく、過程、思考プロセス、下調べも考慮する									
計画性	20%	自身のスキルとスケジュールを考慮し、計画通りにデザインを進められているか									
成果発表（口頭・実技）	30%	課題発表時のプレゼンの精度、人の発表を聞く態度。意図を言語化できているか									
平常点	20%	授業態度による評価。授業における勤勉さ、積極性、質問力など									
履修上の注意											
理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない											
教科書教材											
講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション/この授業でどんなスキルを身に付けて欲しいか										
第2回	自己紹介シート作成/プレゼンテーション										
第3回	他者へのインタビュー演習/デザイン制作										
第4回	他者へのインタビュー演習/デザイン制作										
第5回	他者へのインタビュー演習/デザイン制作/プレゼンテーション										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科/ゲームビジネスコース	
ゲームリサーチ2	
第6回	デザイン思考演習 (個人課題)
第7回	デザイン思考演習 (個人課題) /プレゼンテーション
第8回	デザイン制作演習 (個人課題)
第9回	デザイン制作演習 (個人課題) /プレゼンテーション
第10回	デザイン思考演習 (チーム課題)
第11回	デザイン思考演習 (チーム課題)
第12回	デザイン思考演習 (チーム課題)
第13回	デザイン思考演習 (チーム課題) /プレゼンテーション
第14回	デザイン思考演習これまでのまとめ
第15回	デザイン思考演習これまでのまとめ